GAME
LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

NUMERO 59
FEBB. 2011

Richiede ACROBAT READER
(Clicca qui per scaricare)

SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

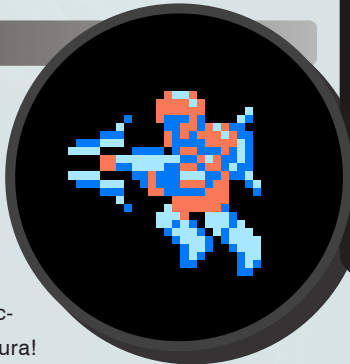
REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Andrea Errico, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)*

#EDITORIALE

Febbraio si apre sotto il segno dell'horror: arriva finalmente l'atteso **Dead Space 2**, un survival che mantiene alte le promesse degli sviluppatori. E intanto si avvicina il rilascio di un altro sequel che si prospetta come un vero e proprio 'capolavoro annunciato': il prossimo mese arriverà **Crysis 2**, il titolo **Crytek** che potrebbe stupire pubblico e critica con una realizzazione tecnica oltre ogni aspettativa. Ma nel frattempo... buona lettura!

CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TARGET NEWS

ANNUNCIATO IL SEQUEL DEL PRIMO RPG DELLA SAGA DI SQUARE-ENIX RILASCIATO IN NEXT-GEN!

FINAL FANTASY XIII-2 NEL 2011

E' ufficiale: Square-Enix ha annunciato lo sviluppo di Final Fantasy XIII-2, sequel del capitolo che ha portato la saga in next-gen. In occasione della notizia è stato presentato un trailer che riprende alcune sequenze viste nel gioco originale, a cui si aggiungono quelle di un nuovo protagonista che, nel finale, incrocia la spada con Lightning. Secondo l'opinione dei developer, il **Combat System** è stato completamente rivisto e aggiornato, probabilmente ascoltando i feedback di utenti e stampa specializzata. La versione europea è prevista per l'inverno 2011: inizia il countdown per questa nuova hit!

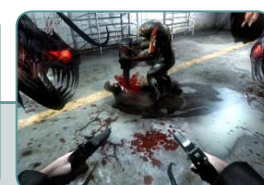
SEGA EUROPA ANNUNCIA IL RECORD RAGGIUNTO DAL NUOVO CAPITOLO DELLA STORICA SERIE!

SEI ORE DI FILMATI PER YAKUZA 4!

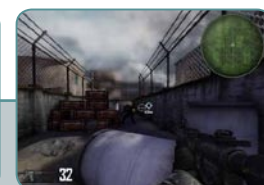
A arriva direttamente da Sega Europa la notizia che il prossimo 18 marzo i possessori di **PS3** potranno gustarsi **Yakuza 4**, il capolavoro di Nagoshi, con ben 384 minuti di scene d'intermezzo: un nuovo record per la categoria. Il titolo supera così **Two World** (112 minuti) e **KillZone 3** (70 minuti), arrivando direttamente sulla vetta della classifica. E' il secondo record abbattuto dopo quello di "miglior lancio pubblicitario", avvenuto lo scorso anno in Giappone con una **Limousine Hammer** griffata **Yakuza 4** in giro per le strade... insomma, la mafia orientale non è mai stata tanto attesa!

ANNUNCIATO THE CARTEL, AMBIENTATO A LOS ANGELES!

CALL OF JUAREZ NON FINISCE!

D opo Call of Juarez: Bound in Blood, la serie di sparatutto in soggettiva made in Ubisoft torna alla carica con un nuovo episodio, **Call of Juarez: The Cartel**. Ambientato questa volta nei nostri giorni, il titolo ci lascerà riempire di piombo centinaia di cattivoni tra le strade di metropoli come **Los Angeles**, senza però dimenticare le classiche ambientazioni western tipiche della saga. Niente data d'uscita per ora, ma le premesse sembrano interessanti!

DOPO QUATTRO ANNI TORNA LO SPARATUTTO HORROR!

CONFERMATO THE DARKNESS II

T he Darkness era un buon sparatutto in soggettiva che si distingueva dalla massa di titolo appartenenti a questa categoria grazie ai poteri demoniaci del protagonista, che aggiungevano una tinta prettamente horror al rodato gameplay. E a quattro anni dalla sua uscita, il gioco si prepara a ricevere un seguito. Torneremo nei panni di **Jackie Estacado** e lo impersoneremo nel corso delle sue disavventure in una trama nuova di zecca... La paura è di nuovo in agguato!

EPIC RILASCIA UN GIOCO CHE FA IL VERSO AL FAMOSO FPS!

CALL OF DUTY: LA PARODIA!

I n questi giorni girava su internet il video di un nuovo gioco che palesemente prendeva per i fondelli Call of Duty... E sapete qual è la cosa eccezionale? Il gioco esiste davvero! Visitando il sito **www.thedutycalls.com** potrete scaricarlo gratuitamente: si tratta di una geniale parodia sviluppata nientemeno che da **Epic Games**. Genialata che rientra nella campagna di marketing per il lancio di **Bulletstorm**. Provatelo... se volete morire dalle risate!

FLASH NEWS

DIRT 3 A MAGGIO 2011!

Appassionati di Rally, preparatevi: è stata rivelata ufficialmente la data di uscita di **Dirt 3**, previsto nei negozi per il 23 Maggio 2011!

DUKE NUKEM E'VICINO!

Duke Nukem Forever è pronto a sbarcare in Europa: il prossimo 6 Maggio potremo mettere le mani sull'attesissimo sequel del **Duca**!

HALO: UN REMAKE IN HD

343 Industries è al lavoro sul remake in HD del primo **Halo**. Rivivremo l'avventura di **Master Chief** ma con il motore grafico di **Reach**!

ADDIO GUITAR HERO...

Activision ha comunicato che il brand Guitar Hero, per motivi finanziari (scarse vendite), non avrà ulteriori capitoli. Un vero peccato!

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS / GENERE: FPS / USCITA: 25 - 03 - 2011

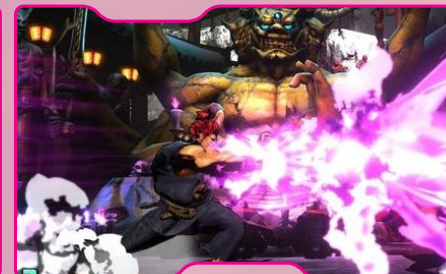
CRYSIS 2

ANTEPRIMA completa

A cura di: Riccardo Primavera

Come potremmo descrivere al meglio Crysis 2? Semplice: prendiamo la frenesia degli scontri di **Call of Duty**, aggiungiamo un pizzico dei superpoteri di **Halo Reach** e condiamo il tutto con mappe dallo spiccato sviluppo verticale. Ecco, in sintesi questa sarebbe la ricetta usata da **Crytek UK** per dar vita al multiplayer di **Crysis 2**. La demo rilasciata ci ha davvero lasciati a bocca aperta per la qualità del comparto grafico. Il **CryEngine** adattato alle console svolge un lavoro davvero impressionante, con armi e modelli dettagliatissimi, e scenari che strappano più di un applauso. Vedere astronavi che precipitano in una New York messa a ferro e fuoco rischia di distrarvi dalla partita in corso! Qualcosa da rivedere, invece, nella fisica dei corpi dei giocatori sconfitti, che soffrono di uno spiacevole effetto rag doll. Il tempo per sistemare questo difettuccio però non manca e noi siamo fiduciosi...

NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: CAPCOM / GENERE: PICCHIADURO / DATA DI USCITA: 18 - 02

MARVEL VS CAPCOM 3

ANTEPRIMA completa

A cura di: Lorenzo Paoletti

Dopo l'uscita del fortunato Street Fighter IV e del suo remake Super Street Fighter IV su Xbox 360 e Playstation 3, la Capcom torna a far parlare di sé con Marvel vs. Capcom 3: Fate Of Two Worlds, previsto per il 18 Febbraio sulle console di casa **Sony** e **Microsoft**. Novità principale è la nuova veste grafica, completamente rinnovata: un misto impeccabile tra 3D e cell-shading che ritrae perfettamente le ambientazioni e il roster dei lottatori, attestati intorno ai 30. Non appena si entra nel vivo del gioco, ci si rende conto di quanto l'azione sia frenetica e a ritmi elevati. I comandi di gioco sono stati riadattati per permettere anche ai neofiti di ambientarsi nel mondo del picchiaduro, con la riduzione del numero dei tasti principali da 6 a 3. Non vi resta che lucidare il vostro **Arcade Stick**!

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: SEGA / GENERE: RTS / DATA DI USCITA: 15 - 03 - 2011

SHOGUN 2: TOTAL WAR

ANTEPRIMA completa

A cura di: Nicolò Azzolini

Creative Assembly ha deciso di rivisitare quel caratteristico e affascinante mondo che è il Giappone feudale. Gli eventi rappresentati sono racchiusi nell'arco temporale del sedicesimo secolo, ovvero il periodo **Sengoku jidai**, parola giapponese dal significato più chiaro: *"Tempo delle nazioni in guerra"*. Potremo comandare infatti uno dei dieci clan alla conquista della tanto desiderata supremazia dello stato insulare. Il gameplay il gioco mantiene l'impianto tattico-strategico che ha reso famosa la serie. Le funzionalità offerte da questo nuovo capitolo sono moltissime e sembrano andare alla grande: ottimo reparto tecnico e un multiplayer impreziosito da far invidia ai migliori giochi online del momento. sarà il miglior capitolo della serie?

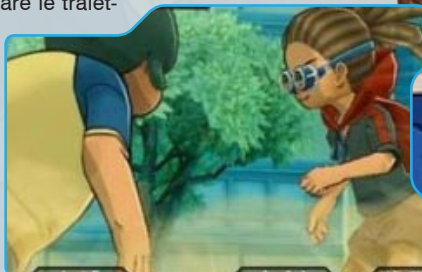
NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

REVIEWS SVILUPPO: LEVEL 5 / PUBLISHER: NINTENDO / GENERE: RPG - SPORT / GIOCATORI: 1 - 4

INAZUMA ELEVEN

UN GIOCO DI RUOLO CHE PUNTA AL GOAL!

RECENSIONE completa A cura di: **Alessandro Di Pietro**

Chi è cresciuto negli anni '80 sicuramente avrà apprezzato tutti quei cartoni animati in cui giovanissimi protagonisti aspiravano a diventare stelle di prima grandezza nella propria disciplina sportiva. Sicuramente uno dei più apprezzati è **Capitan Tsubasa**, conosciuto da noi come **Holly e Benji**. Proprio verso questa direzione deve aver guardato l'acclamato team **Level 5**, quando ha pensato di mischiare il gioco del calcio a meccaniche tipiche dei gioco di ruolo, con un bel po' di tecniche speciali... Le partite vengono giocate in tempo reale mentre parte fondamentale l'avrà il **touch screen**: con il pennino infatti dovremo disegnare le traiettorie da effettuare per riuscire a portare la palla in rete. Un titolo che farà appassionare tutti quelli che si lasceranno trascinare in una storia piacevole, piena di colpi "di piede" ad effetto e condita da una buona dose di esplorazione. Un mix davvero riuscito, da uno dei team più laboriosi del genere!

IN ESCLUSIVA PER: Nintendo DS

Voce	Punteggio	Note
Grafica	85	+ In stile cartone animato! + Ricca di spunti interessanti!
Giocabilità	85	- Bisogna prenderci la mano... + ...ma poi è un classico RPG!
Sonoro	90	+ Musiche di buona fattura... + ... e tutto in italiano!
Longevità	90	+ Storia accattivante... + ...e impegnativa da completare!

GLOBALE **90**

COMMENTA COLLABORA BUY NOW! SITO WEB

REVIEWS SVILUPPO: SONIC TEAM / PUBLISHER: SEGA / GENERE: PIATTAFORME / GIOCATORI: 1 - 2

SONIC COLOURS

IL PORCOSPINO BLU TORNA A CORRERE... SU WII!

RECENSIONE completa A cura di: **Marco Gioletta**

Diciamoci la verità: quando Sega annunciò l'uscita di Sonic Colours in molti nutrivano ben poche aspettative nei riguardi del progetto. Dopo il terribile **Sonic The Hedgeog** per **PS3** e una serie di plattform per **Wii** non esattamente esaltanti, erano davvero molti i fan del velocissimo porcospino blu a temere l'ennesima delusione. E invece **Sonic Colours** si rivela davvero un bel gioco, forse il miglior titolo dedicato a **Sonic** da anni a questa parte. Non è esente da difetti: la modalità principale è forse fin troppo breve e la grafica, pur restando godibilissima, avrebbe potuto godere di qualche ritocco in più. Inoltre, un sistema di gioco così immediato, classico e semplice potrebbe non piacere a molti giocatori, abituati all'ampiezza e alla profondità di titoli come **Super Mario Galaxy**. Inoltre la concorrenza è davvero fortissima, con capolavori come **Donkey Kong Country Returns**, ma ugualmente consiglio l'acquisto di **Sonic Colours** a tutti i fan del porcospino blu e a tutti coloro che fossero alla ricerca di un plattform veloce e frenetico, dove i riflessi rapidi contano più del cervello. Alla prossima!

IN ESCLUSIVA PER: Nintendo Wii

Voce	Punteggio	Note
Grafica	84	+ Design dei livelli ispirato! - Personaggi con pochi dettagli...
Giocabilità	90	+ Sistema di controllo semplice... + ...gratificante e frenetico!
Sonoro	80	+ Musiche grintose e accattivanti! + Buoni gli effetti!
Longevità	72	- Modalità principale breve! + Molti extra da sbloccare!

GLOBALE **83**

COMMENTA COLLABORA BUY NOW! SITO WEB

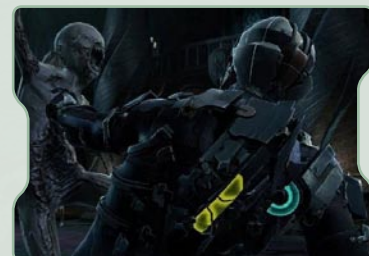
DEAD SPACE 2

LO SPAZIO E' IL PEGGIOR POSTO DOVE URLARE...

RECENSIONE completa

A cura di: **Filippo 'Fatum92' Barbuscia**

L**Una delle sorprese più spaventose di tutto il 2008 fu senza ombra di dubbio Dead Space.** Con esso i **Visceral Games** riportarono ai fasti di un tempo il genere dei survival horror che. Ciononostante il titolo fu inizialmente ignorato dal pubblico, salvo poi essere incredibilmente "riscoperto" e apprezzato da una buona fetta di videogiocatori. Grazie alla sua trama visionaria e disturbante, a nemici realmente rivoltanti e, soprattutto, ad un'atmosfera in grado di competere con le migliori produzioni cinematografiche del genere horror, **Dead Space** rimane una pietra miliare. Ora arriva questo sequel: riusciremo a spaventarci quanto e più di prima!

Dead Space 2 comincia tre anni dopo gli eventi che videro il povero ingegnere **Isaac** a bordo della **USG Ishimura**. Risvegliatosi in un ospedale psichiatrico di un'enorme città denominata **Sprawl**, il nostro eroe si è letteralmente dimenticato degli avvenimenti che l'hanno condotto sulla stazione spaziale, luogo in cui si snoderà l'intera vicenda. Non si è dimenticato però degli orrori passati sull'immensa nave mineraria, restando preda di devastanti e angoscianti visioni. Questo l'incipit di una trama costellata da inquietanti e macabri risvolti...

Notevole il passo in avanti svolto per umanizzare il protagonista, finalmente dotato del dono della parola. Una scelta che sicuramente si dimostra azzeccata, capace di dare spazio alle emozioni di un personaggio che nel primo episodio non presentava praticamente alcuna caratterizzazione psicologica. Il picco di qualità della trama avviene nelle sequenze finali, davvero da cardiopalma, con un epilogo tutto da gustare, ma che si interrompe forse troppo bruscamente e senza dare troppe spiegazioni. Come già si sapeva, aspettatevi un **Dead Space 3**...

La giocabilità segue coerentemente la scia tracciata dal predecessore, non innovando la formula generale già ampiamente rodata, ma impreziosendola soltanto con le dovute migliorie. Il titolo è costituito da angoscianti fasi d'esplorazione, da terrificanti combattimenti con i mostruosi necromorfi e da sporadici momenti utili a spezzare l'ottimo ritmo di gioco. Le meccaniche dei combattimenti sono rimaste invariate ma il giocatore ha però a disposizione più possibilità; la più rilevante consente di utilizzare il potere cinetico per scagliare gli arti dei nemici come fossero vere e proprie armi...

Tecnicamente il titolo mostra una veste grafica eccezionale. Le ambientazioni rimangono il vero fiore all'occhiello del prodotto, con un'atmosfera che si annovera tra le migliori dell'intera generazione. Semplicemente divino il comparto audio: i brani non sono tanti, ma contribuiscono enormemente ad accompagnare ogni situazione al meglio.Cinematografico, spettacolare, violento, disturbante: **Dead Space 2** è un incubo ad occhi aperti da cui sarà difficile svegliarsi!

DISPONIBILE ANCHE PER:
XBox 360, PC

COMMENTA
COLLABORA
BUY NOW!

Grafica 92	**Giocabilità 91**
+ Cura per i particolari incredibile! + Atmosfera da urlo!	+ Adrenalica, cinematografica... + ...spettacolare e varia...
Sonoro 90	**Longevità 85**
+ Effetti perfetti! - Problemi con alcuni dialoghi...	+ Dieci ore di gioco e multiplayer! + Rigiocabilità elevata!

GLOBALE 92

SITO WEB

CHAMPIONS ONLINE

UN ACTION DI MASSA CHE E' DIVENTATO GRATUITO!

RECENSIONE completa A cura di: **Daniele 'BlackSilver' Casadei**

Sono passati ben due anni da quando ho scritto l'anteprima di Champions Online è quindi per me un grande piacere potervene parlare con cognizione di causa dopo averci messo le mie zampacce sopra. Ma come mai proprio adesso? Beh, se non lo sapete sarà una piacevole notizia...dal 25 Gennaio di quest'anno il super-titolo di **Cryptic** Studios è diventato **Free to Play**, aprendo le proprie porte a tutti gli amanti dei super-eroi. Quindi tirate fuori la vostra tutina da salvatore dell'umanità e seguitemi dentro questo fantastico mondo di poteri sovrannaturali! La prima cosa che troveremo è uno spettacolare editor di personaggi che ci darà ampissima libertà di creare il nostro super-eroe preferito, potendo persino spaziare fra vari stili che passano dal mondo **Marvel** fino agli anime orientali. Una costruzione alquanto lunga ma completamente soddisfacente, dove oltre all'aspetto estetico potremo decidere anche l'impostazione delle pose e del modo di camminare / correre. Successivamente potremo decidere quali poteri dare al nostro eroe, che spazieranno dall'uso di fuoco e ghiaccio, all'uso delle armi o di speciali come la super forza e via discorrendo. Appena avvieremo il gioco vero e proprio poteremo rilevare una grafica veramente ben strutturata grazie ad un ottimo cell-shading.Le missioni si riassumeranno principalmente in esplorare alcuni livelli o uccidere un tot di nemici, senza mai creare veri problemi al giocatore. Tanto che persino le poche quest che prevedono la cooperazione di più giocatori (fino ad un massimo di cinque) sono affrontabili in solitaria senza troppi problemi... Insomma **Champions Online** è un titolo divertente, ma troppo semplice nelle sue meccaniche, capace di decollare veramente solo dopo aver raggiunto il fatidico livello 25. Resta comunque un'alternativa (gratuita) a **DC UniverseOnline**...

IN ESCLUSIVA PER: PC

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

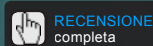
Grafica	75	+ Ottimo Cell Shading! - Un po' datata...
Giocabilità	70	- Non eccezionale... + ...ma diretta ed efficace!
Sonoro	80	+ Belle le musiche.. + ...ed ottimi effetti sonori!
Longevità	68	- Non per tutti... + ...ma alta per i fan del genere!

GLOBALE **72**

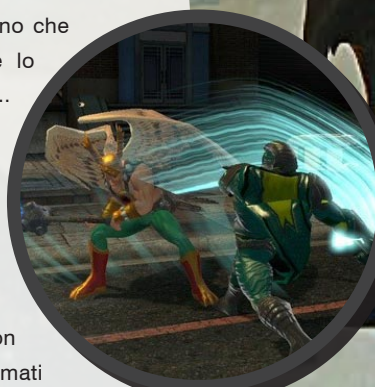
SITO WEB

DC UNIVERSE ONLINE

I SUPEREROI SBARCANO IN UN MONDO VIRTUALE!

RECENSIONE completa

A cura di: **Antonio 'Sabum' Fortino**

SONY, produttore dalla nostra amata Playstation, e sviluppatore di giochi come Star Wars Galaxies o i famosi Everquest 1 e 2, torna sui nostri schermi con un titolo **MMO** incentrato tutto sui i super eroi e i relativi poteri: ma non stiamo parlando di fantocci in calzamaglia qualsiasi, stiamo parlando di super eroi del calibro di **Batman**, **Superwoman** o del cattivissimo **Joker**. **DC Universe Online** racconta le gesta dei super eroi e super cattivi dell'universo **DC Comics**, in un mondo completamente dedicato ai personaggi che hanno fatto la storia del fumetto mondiale... La storia è ambientata a **Metropolis** e a **Gotham City**, divise poi in vari distretti medio-grandi. Durante una lunga battaglia dove si vede protagonista l'eterno conflitto tra il bene e il male, **Superman** viene sconfitto e ucciso anche lui da **Lex Luthor**. Nello stesso momento arriva sulla Terra l'armata di **Brainiac**, un alieno che rimpicciolirà il pianeta e lo rinchiuderà in una sfera...

Fortunatamente **Lex** si salva e torna nel passato, informando **Superman**, **Batman** e **Wonder Woman** del pericolo che incombe. Inoltre porta con sé dei nano bot, chiamati **Exobytes**, che sparge sulla terra per conferire super poteri a tutti coloro che ne venissero a contatto. Noi impersoneremo questi nuovi eroi e a farci da mentore saranno proprio gli eroi e i Villains della **DC**... Graficamente il gioco si presenta come un buon titolo, grazie all'uso dell'**Unreal Engine 3**. Anche il comparto sonoro risulta discreto, merito delle musiche di sottofondo che ben si amalgamano al contesto. Fattore ben curato è la personalizzazione del proprio personaggio. Durante la creazione si può notare una vasta scelta tra costumi, attrezzature e colori. Inoltre sono presenti vari stili e item, i quali vanno a mutare l'aspetto del personaggio.Diversamente dagli altri titoli del genere, **Dc Universe Online** introduce un puntatore per facilitare gli attacchi a distanza o il cast delle spell. Il sistema di combattimento è diviso in poteri e in stili di combattimento: i poteri a loro volta sono sei e si classificano in base al ruolo nel combattimento. Non manca certo il **PVP**, con arene,per match tra fazioni e vari obiettivi da portare a termine. Esistono anche diversi momenti per il **PVE**, ai quali è possibile partecipare dopo aver raggiunto il livello 30.

Da segnalare la presenza di **achievments** da completare, come ad esempio quello di girovagare per le città; ci sono poi i titoli che si ottengono completando le missioni o le indagini di personaggi illustri dei fumetti, che si possono completare trovando dei punti esclamativi verdi sparsi per tutto il gioco.

Il sistema di combattimento, la personalizzazione del personaggio con gli stili, la varietà delle missioni, renderebbero questo titolo targato **SONY** il miglior **MMO** di super eroi in circolazione: sfortunatamente l'apparente bassa longevità del prodotto, vista la facilità del **leveling**, potrebbero stufare un giocatore abituato al **farming** dopo poco tempo. Non rimane che dare qualche super-calcio a qualche super-chiappa..

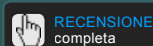
DISPONIBILE ANCHE PER: PC

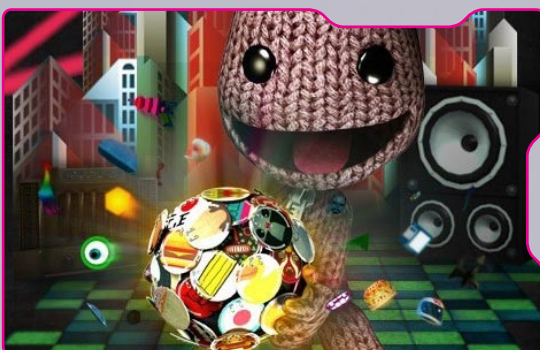
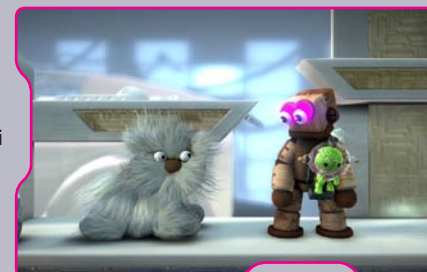
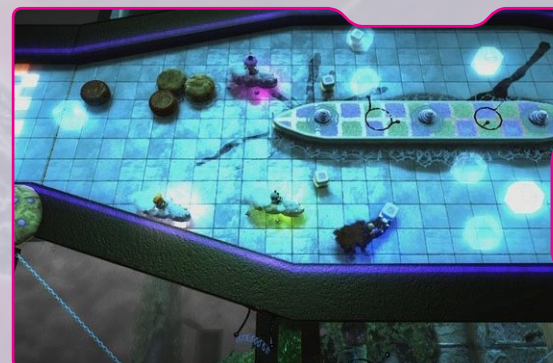
Grafica 80	**Giocabilità** 85	**GLOBALE** 76
+ Luoghi perfettamente ricreati! + Convincente nel complesso!	+ Semplice e immediato... - ...ma decisamente troppo!	
Sonoro 70	**Longevità** 70	
+ Musiche coinvolgenti... - ...ma effetti nella media!	- Leveling troppo veloce! - Troppo semplice per gli esperti!	

COMMENTA · COLLABORA · BUY NOW! · SITO WEB

LITTLE BIG PLANET 2

SACKBOY E' PRONTO A STUPIRE IL MONDO...

RECENSIONE completa

A cura di: **Emanuele 'Cloud' Giorgi**

A **distanza di tre anni arriva nei negozi il tanto sospirato seguito di Little Big Planet**: saranno riusciti i ragazzi della **Media Molecule** a mantenere un livello tale da non deludere le aspettative? Scopriamolo... La trama del gioco inizia con l'arrivo di **Negativitron**, una specie di aspirapolvere in grado di risucchiare tutto quello che egli desidera. Un eroe, o meglio dire un pupazzo di stoffa, verrà scelto per riunire una squadra capace di contrastare il potere del nemico. A noi dunque il compito di radunare questo team e sgominare il male dal mondo. Dovremo quindi affrontare una serie di livelli sfruttando il gameplay semplice ed immediato dei classici plattform **2D**. Ci sarà data la possibilità di interagire con l'ambiente tramite la creazione di ponti, utili per il raggiungimento di un obiettivo, o l'abbattimento di un qualsiasi oggetto che intralcia il nostro cammino; è sicuramente da evidenziare la presenza continua di minigiochi di tutte le tipologie, i quali varieranno per genere modalità e tipo: inoltre tutti risultano affrontabili da soli o in compagnia di altri tre amici, sia in locale che in rete. Parlando del lato tecnico del gioco, ci troviamo di fronte ad una produzione che ha una forte impronta artistica: ogni ambiente è caratterizzato da elementi strampalati e tinte di ogni genere. Il comparto sonoro presenta musiche ritmate ed effetti bizzarri che si uniranno ad un doppiaggio in italiano all'altezza del caso. Passando infine alla longevità si dovrebbe valutare il parametro due volte, una per lo story mode e l'altra per l'editor. Nel primo caso dovremo semplicemente affrontare la campagna del gioco, attraversando i trenta livelli presenti, mentre nel secondo potremo creare stage personalizzati e cut scene originali. Quasi sicuramente per la sua particolarità potrà non piacere a tutti ma per gli amanti dei plattform sarà un titolo imperdibile!

IN ESCLUSIVA PER: PlayStation 3

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

Grafica	93	+ Texture limpidissime! + Colorata, fantasiosa, artistica!
Giocabilità	90	+ Semplicità tipica dei platform! + Originale e divertente!
Sonoro	90	+ Musiche azzeccate! + Ottimo doppiaggio!
Longevità	95	+ Divertente in singolo e in multi! + Editor veramente eccezionale!

GLOBALE 92

SITO WEB

FLASHREVIEWS

Publisher: FX Interactive / **Genere:** Strategia - RTS / **Giocatori:** 1

PATRICIAN IV: IMPERO DEI MARI

GLOBALE ▶▶▶ 6.7
Strategia da narcolessia!

L'Impero dei Mari è un titolo che si distacca dai suoi predecessori per molte delle caratteristiche, preferendo una componente improntata alla pianificazione e alla costruzione di efficienti rotte navali, in modo da ingrandire la propria influenza nel mare e nelle città e guadagnare il necessario per permettersi una flotta. Un gioco pesante e troppo lento, che fa della riflessione il suo punto forte e che pecca nella componente relativa alle battaglie, troppo macchinose. Un titolo che però saprà interessare tutti i fan accaniti degli strategici.

Publisher: Pop Cap / **Genere:** Puzzle / **Giocatori:** 1

BEJEWELED 3

GLOBALE ▶▶▶ 8.2
Ma che belli, questi gioielli!

PopCap è riuscita a migliorare e rinnovare un titolo già perfetto di suo, impresa non facile. Il gameplay di **Bejeweled 3,** grazie ad una formula collaudata già da tempo, riesce a distanza di parecchi anni a stupire ed appassionare, così come risultano accattivanti le nuove modalità introdotte. Un ottimo titolo, giocabile nelle pause pranzo così come per interi pomeriggi; consigliato a tutti, non solo ai casual gamers!

Publisher: DTP / **Genere:** RPG / **Giocatori:** 1

DRAKENSANG: PHILEASSON'S SECRET

GLOBALE ▶▶▶ 7.5
Espansione, che passione!

Questa nuova espansione di Drakensang non stravolge il gioco originale e anche nel comparto tecnico non apporta modifiche. Come sempre il livello grafico è buono, ma presenta alcune lacune nelle animazioni. Il character design dei nuovi nemici è molto bello e presenta piacevoli sfumature dark. Queste 10 ore aggiunte alla saga principale compongono un buon quantitativo di svago, ma se consideriamo soltanto l'espansione allora potrebbero essere insufficienti. Peccato infine per alcuni crash improvvisi su **PC** che non utilizzano **Windows Xp**.

GIOCHI FLASH

Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

DROPZONE - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

RADEON HD 6970: PRESTAZIONI CON RISPARMIO!

Elevato rapporto qualità prezzo per questa nuova scheda prodotta da AMD

L'ultima nata in casa **AMD, Radeon HD 6970**, risulta una tra le migliori proposte attualmente in commercio grazie ad un rapporto prezzo / prestazioni senza uguali. E' proprio così: nonostante il costo sia molto inferiore rispetto alla controparte **NVIDIA**, la nuova **HD 6970** offre prestazioni da urlo. Dopo aver estratto la scheda dalla confezione, si rimane senza parole per le generose dimensioni: ha una lunghezza di circa 27.5 cm, sicuramente un problema per i **case** di qualche anno fa. La scheda mette a disposizione due connettori **DVI**, una porta **HDMI** e due porte **Display port** per i monitor di nuova generazione. La nuova proposta targata **AMD**, **Radeon HD 6970**, esce a testa alta da questa recensione. Nonostante non faccia registrare prestazioni paragonabili al top gamma **NVIDIA** (**GeForce GTX 580**), è comunque una valida alternativa da tenere altamente in considerazione.

■ **A cura di Carlo Panceri - Centerzone.it**

NOKIA PUNTA A WINDOWS PHONE 7

Prime immagini per il nuovo smartphone...

Su Engadget sono apparse le foto di quello che è il primo **Nokia** equipaggiato con **Microsoft Windows Phone 7**. **Engadget** precisa che si tratta di un modello prototipo che non necessariamente sarà commercializzato. Potrebbe insomma trattarsi di un mero dispositivo per sperimentazioni da laboratorio. In ogni caso si tratta di un device con schermo abbastanza grande, sembra un 4 pollici, e i tre pulsanti classici che equipaggiano gli **smartphone**. Il tutto con sistema operativo by **Microsoft**. Il **concept phone** appare disponibile nelle colorazioni nero, rosa e azzurro.

DALLA BBC A IPAD!

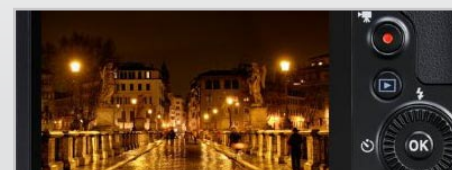
Un lettore per le trasmissioni

La **BBC** ha finalmente rilasciato il suo **iPlayer iOS** per dispositivi **Android** e **Ipad**. L'applicazione al momento non funziona su **iPhone** e può essere esclusivamente utilizzata con rete **Wi-Fi** e non in modalità **3G**. Rispetto alla precedente versione **Web Based**, l'App consente di organizzare agevolmente le proprie trasmissioni preferite e visualizzare le stesse in un'unica pagina. **BBC iPlayer** è fornito sottoscrivendo un abbonamento con il network.

DUE COMPATTE PER NIKON!

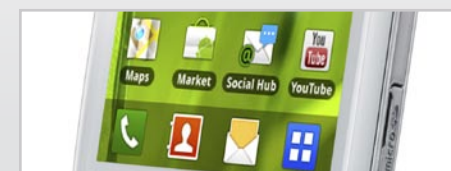
Rafforzata la gamma Coolpix per gli amanti della fotografia high-level...

Nikon rafforza la gamma **COOLPIX con le nuove P300 e P500**, due nuove fotocamere compatte di fascia alta. La **Nikon Coolpix P300**, sensore da 12.1 megapixel, è particolarmente indirizzata agli amanti della fotografia che desiderano sfruttare tutte le potenzialità di una fotocamera compatta high-level. L'obiettivo **NIKKOR**, appositamente ideato per questo modello, presenta un'apertura da f/1,8, una escursione focale che parte dall'ultra grandangolo da 24mm e dispone di uno zoom 4,2x. La **COOLPIX P500** dispone invece di obiettivo zoom grandangolare 36x con copertura 22,5mm - 810mm e display da 3 pollici basculante a 920.000 pixel. Integra un sensore **CMOS** retroilluminato da 12.1 megapixel e il range della sensibilità arriva fino a **3200 ISO**. Entrambe le fotocamere saranno disponibili a marzo.

■ **A cura dello Staff di PCSelf.com**

GALAXY MINI SFIDA IPHONE. CON RISPARMIO

Samsung presenta un terminale dedicato alle fascie più giovani...

Dopo il successo avuto dal **Samsung Galaxy S**, considerato il primo vero antagonista dell'**iPhone 4**, l'azienda coreana prova a bissare lanciando sul mercato un nuovo terminale basato sul sistema operativo **Android**, il nuovo **Samsung Galaxy Mini**. Non fatevi ingannare dal nome, perché di "mini" ci sono soltanto le dimensioni ed il prezzo (poco più di 200 euro): benché si tratti di un terminale dedicato ad una fascia di utenti più giovane, il **Galaxy Mini** integra le maggiori tecnologie di cui dispone il fratello maggiore e non mancano **GPS**, **Wi-fi**, **Bluetooth 3.0** o la porta **USB**. Uno smartphone davvero completo sotto ogni aspetto!

■ **Michele Ferrara**

I SITI DEL MESE

AGGIUNGI IL TUO SITO!
CLICCA QUI

OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!

KINGDOMGAME.TK

Kingdomgame.tk è un sito internet che presenta notizie per le principali piattaforme: potrete dunque trovare interventi e novità per **Xbox 360**, **PS3**, **Wii**, **DS** e **PS**. Il sito presenta anche sondaggi per gli utenti, immagini dei giochi e una piccola sezione dedicata al **retrogaming**.

ORDINEDEIMONACIDELLAMORTE.IT

Ordinedeimonacidellamorte è il sito ufficiale della Gilda omonima di **Guild Wars**, il popolare **MMORPG** creato da **NC-Soft**. In questo spazio web potrete trovare informazioni per accedere alla Gilda, ma anche le regole stabilite dagli amministratori e contenuti multimediali.

BOOKMARKS
LE NOVITA' DEL WEB!
A CURA DI FREEONLINE.IT

FREEONLINE.it
La guida alle risorse gratuite su Internet
Se è gratis, se è su Internet, lo trovi su: www.freeonline.it

freedomshare.eu

Freedom Share è un semplice servizio per pubblicare te pagine Web. Si tratta di un'interfaccia di editing **WYSIWYG** simile a **Word**, attraverso cui inserire ed elaborare testi e contenuti. Non serve conoscere **HTML** o linguaggi di programmazione: basta un click per generare la pagina Web. Utile soprattutto per i neofiti!

photosuggest.com

PhotoSuggest è un progetto nato per la condivisione e lo scambio di informazioni sul mondo della fotografia. Attraverso i suggerimenti, le recensioni e le opinioni scritte dagli iscritti è possibile condividere luoghi di grande interesse fotografico, eventi o manifestazioni, negozi o siti che vendono materiale fotografico e molto altro.

writecomics.com

Writecomics fornisce un **simpatico** servizio per creare fumetti utilizzando una serie di personaggi e luoghi predefiniti. Le ambientazioni si realizzano selezionando le immagini a disposizione. Per completare i fumetti è possibile aggiungere i dialoghi, selezionando le classiche 'nuvole' adibite ai testi. Davvero carino!

i | ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

SOFTWARE - HITECH
SOLUTIONS FOR THE FUTURE

LG OPTIMUS 3D: ARRIVA LO SMARTPHONE A TRE DIMENSIONI!

Sarà presentato a Barcellona e avrà un display tridimensionale senza bisogno di occhialini...

Sarà presentato durante il Mobile World Congress 2011, che si terrà a Barcellona dal 14 al 17 febbraio prossimo, il nuovissimo telefonino **LG Optimus 3D** che si caratterizzerà per la presenza di schermo e fotocamera **3D**. Si tratta di uno **smartphone full touchscreen** con **display** che non necessita di occhialini per usufruire delle tre dimensioni, in maniera analoga a quanto stanno facendo altre aziende del settore nei confronti di telefonini e console portatili. **Optimus** monta un sistema operativo **Android**, probabilmente aggiornato alla versione **2.3 Gingerbread**. Presenta inoltre una connettività **HDMI** e il protocollo **DLNA** per condividere i contenuti. Non resta dunque che attendere l'inizio del **MWC 2011** per testare le reali funzionalità del telefono e scoprire se le tre dimensioni saranno davvero il punto di svolta dei prossimi anni...

IPAD 2 A PARTIRE DALLA PRIMAVERA 2011?

Voci insistenti parlano di un nuovo modello in sviluppo da Apple

Si rincorrono ormai prepotentemente le voci circa l'avvio della produzione del nuovo **iPad** da parte della **Apple** e anche se l'azienda non ha confermato nè smentito pare proprio che il nuovo esemplare vedrà la luce in breve tempo e sarà diverso dal suo predecessore. Secondo il **Wall Street Journal** il nuovo **iPad** sarà dotato di telecamera montata sulla parte anteriore del dispositivo, avrà una memoria maggiore e un processore grafico più potente. Il nuovo **iPad** dovrebbe uscire al massimo tra un paio di mesi e dovrebbe essere venduto allo stesso prezzo della prima versione. Resta da capire come **Apple** affronterà la concorrenza dei nuovi tablet presentati sul mercato nelle ultime settimane, che nel 2011 sembra davvero agguerrita.

BOARDWALK EMPIRE

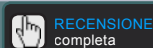
LA MALAVITA CHE NON HA MAI FATTO NOTIZIA...

RECENSIONE completa

A cura di: **Mario 'Flywas' Moschera**

Quante storie di malaffare, quante proposte che non possiamo rifiutare è ancora in grado di propinarci Hollywood, prima di cadere nel ridicolo, nel già visto, nel puro e miserabile cliché? Probabilmente non moltissime, considerando la quantità industriale di brutte copie di **Scarface** che vedo in giro. Però una piccola delizia l'ho vista arrivare, quasi di sottecchi, dall'intrattenimento seriale. Nuovo gioiellino della **HBO** e giocattolo a molla di **Terence Winter** (già creatore dei **Soprano**), **Boardwalk Empire** approda sui nostri palinsesti senza un eccessivo clamore. A dire la verità, quasi nessuno sembra essersene accorto. Eppure settimana dopo settimana la serie, di cui è già in preparazione una seconda stagione, racconta una storia della malavita differente, minore se vogliamo, lontana dagli stilemi del poliziottesco anni '70. Ma non per questo priva di fascino. Con **Boardwalk Empire** seguiamo le vicende di **Nucky Thomson** (un finalmente bislacco e stupefacente **Steve Buscemi**) nella 'Las Vegas dell'est' del pieno proibizionismo. **Nucky** è un politicante, di quelli che stringe le mani alle vecchiette e ruba le caramelle ai bambini. I suoi accordi con la malavita organizzata ed il marciume politico finiscono per scivolare al limite dello strabiliante. E nel frattempo, tra fughe mirabolanti ed altrettanto incredibili intrecci finiamo per vedere uno scorcio di **America** che difficilmente ha raggiunto in tutto il suo splendore questa sponda dell'**Atlantico**. Certo già **Gli Intoccabili** raccontava del **Proibizionismo** e ci sono una serie innumerevoli di pellicole di gangster in bianco e nero che ne scattano una riproduzione abbastanza precisa. Ma la storia non si dipana dagli occhi dei gangster storici. Certo anche qui compare **Al Capone** ma non è altro che un modesto autista. E **Lucky Luciano**? Pure lui, a fare il picciotto. E' la fauna minore a fare la parte del leone, i nomi che i titoli di testa non li hanno mai raggiunti. Non è proprio un caso che la direzione del primo episodio sia passata di mano proprio a **Martin Scorsese** che, dopo le Gang di **New York,** ci regala un altro pezzo di minimalismo criminale. Le strade che popolano il litorale povero di **New York** sono ricostruite con una attenzione al dettaglio. I vecchi stabilimenti e le ruote panoramiche in legno, gli abiti in stile vittoriano, tutto funziona come in una perfetta bomba ad orologeria. In questo, la parte del leone spetta proprio ad uno **Steve Buscemi** da antologia che nulla ha da invidiare al **James Gandolfini** dei **Soprano**. Anzi non mi meraviglierei se alla fine si finisse per creare una sorta di collegamento concreto e non sono ideale tra le due serie culto. **Michael Pitt**, scomparso dai tempi di **The Dreamers**, qui è in ottima forma. Il ruolo di giovane canaglia gli calza alla perfezione. L'intreccio di storie, sebbene tenda a scivolare nel luogo comune di tanto in tanto, regge bene alla prova del tempo e, pregio che raramente ho ritrovato nelle serie di ultima generazione, ogni puntata ti lascia con la voglia di averne di più. Di capire cosa succede. Insomma capolavoro annunciato o proposta che non si può rifiutare? Non saprei, la giuria non ha ancora rilasciato un verdetto. Di sicuro però, c'è che stavolta ci si può lasciare intimidire. Punto. ■

CULTI INNOMINABILI

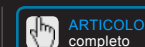
CTHULHU RIVISTO DALL'AUTORE DI CONAN...

RECENSIONE completa — A cura di: **Dajo**

Questa breve antologia intitolata Culti Innominabili raccoglie cinque racconti di Robert E. Howard, padre di Conan il barbaro e Solomon Kane, ciascuno legato al pantheon orrorifico dei Miti di **Lovecraft**. Prende il nome dalla più celebre creazione di **Howard** in questo campo, il libro maledetto **Unaussprechichen Kulten** che viene citato in diverse di queste storie e anche da **Lovecraft** stesso in **The dreams in the witch-house**. Contiene in tutto cinque storie fra cui spiccano **La pietra nera**, che è quella più vicina allo stile lovecraftiano, e **Il fuoco di Assurbanipal**, decisamente più avventurosa. Tutti questi racconti sono un interessante incontro fra lo stile d'azione di **Howard,** e quello più lento e cupo dello storico autore. Forse non sono l'apice della scrittura di **Howard** né della prolifica produzione legata ai **Miti di Cthulhu**, ma certamente sono di piacevole, a volte inquietante, lettura e rappresentano l'interessante incontro di due grandissimi autori del fantastico. L'introduzione, tratta dagli scritti di **Glenn Lord** è molto interessante e va dritta al punto senza annoiare il lettore. Il volume contiene anche le illustrazioni in bianco e nero di **Andrea Accardi**, che si rivelano azzeccate. Un modo per riscoprire il fascino di un argomento che ormai è un classico della letteratura horror mondiale.

DRAGON WARRIORS

A cura di: Nadir1

Forse non moltissimi tra voi conoscono il GdR di Dragon Warriors, che in Italia non è mai stato tradotto e importato, ma forse sono in tanti a conoscerne il mondo di gioco, lo stesso della linea di **LibriGame Blood Sword**. Per chi si ricordasse quella realtà fantasy e volesse provare a riviverla e giocarci alcune avventure con i suoi amici, arriva l'annuncio di **Mongoose Publishing**, editore del gioco, di una offerta speciale su tutti i manuali della serie, scontati al prezzo delle loro corrispettive edizioni in **PDF**. Inoltre è possibile comprare il manuale base e tutti i supplementi usciti (in totale sette manuali) in uno speciale **Bundle** al prezzo di 49.99 sterline. Per chi fosse interessato a sperimentare il gioco e a cogliere l'occasione della promozione, è sufficiente visitare il sito ufficiale http://www.mongoosepublishing.com. Non resta che augurarvi buon divertimento!

PATHFINDER

A cura di Nadir1

E' uscito in questi giorni il Manuale Base di Pathfinder in edizione Riveduta e Corretta in formato PDF. Da segnalare che questa versione contiene **Segnalibri** e **Link ipertestuali** che non erano presenti nella precedente edizione **PDF**. Un'utile comodità per tutti coloro che hanno bisogno di fare rapide ricerche all'interno del voluminoso manuale. Al momento il file sembra essere scaricabile dal sito di **DriveThruRPG** al costo di 19,00 dollari. Tuttavia alcuni utenti hanno registrato problemi in fase di download: per cui vi consigliamo, prima di avventurarvi all'acquisto, di scrivere a **Wyrd Edizioni**, l'editore italiano per chiedere maggiori informazioni su come poter ricevere il manuale. La sfida ha finalmente inizio!

SPECIALE In collaborazione con: GDR-ONLINE.com Giochi di Ruolo Online

> DAL WEB < OGNI MESE OSPITIAMO UN ARTICOLO DEL POPOLARE SITO INTERNET!

BARCELLONA BY NIGHT

IL MITO DEI VAMPIRI TORNA IN SCENA...

RECENSIONE completa A cura di: **El Baboso - Dominic**

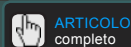
Barcellona by Night (BbN) è un Play by Chat (PbC) attivo dal 2010, basato sul famoso Gioco di Ruolo della **White Wolf** denominato **Vampiri la Masquerade**. I giocatori iscrivono un personaggio: il loro compito è quello di interpretarne le azioni e le scelte in chat basandosi sulla psicologia dello stesso, sulle caratteristiche numeriche e sul gioco politico che risulta essere il pilastro attorno al quale ruotano tutte le situazioni in gioco. Come si può dedurre dal nome, i personaggi creati e interpretati sono dei Vampiri: esseri immortali dai poteri affascinanti, estremamente egoisti ed attaccati alla propria Non-Vita. Il gioco si svolge in una **Barcellona** contemporanea più oscura e malvagia della reale. Una **Barcellona** nella quale il vero potere è nascosto ai più e dove o si è carnefice, o si è vittima. Per interagire è sufficiente scrivere in una delle diverse chat della land le azioni del proprio Personaggio. Sicuramente una land da provare e probabilmente la land che si relaziona meglio al **Mondo di Tenebra di Vampiri**. Una delle poche land priva di **PowerPlay** e **Master** egocentrici attaccati ai propri **PG** (qui non possono averne!). Per tutti i nuovi giocatori si consiglia un'attenta lettura dell'ambientazione... e il divertimento ha inzio!

Nome: meteorain
Reputazione: ●●●●●
Aspetto: ●●●●●
Contatto MSN: nessun contatto
Funzioni vitali: Disattive
Salute: Illeso
Esperienza: 0 (azioni: 0)

SITO WEB Clicca Qui

SPECIALE

L'AVVENTURA ARRIVA A NEW VEGAS

ULTIMO CAPITOLO DELLA STORIA DI BETHESDA...

ARTICOLO completo

A cura di Angelo 'Angelo89' Bruno

Dopo aver parlato, negli scorsi mesi, di Oblivion e Fallout, ci accingiamo ora a proseguire la storia di Bethesda. Come se la netta contrapposizione dei mondi di **Oblivion** e **Fallout** non bastasse, la software house cerca nuovamente di creare un ambiente di gioco originale e completo, spostando l'ambientazione di un nuovo **Fallout** a **New Vegas**. Il titolo, fresco di pubblicazione, è **Fallout: New Vegas**, un vero e proprio spin-off della serie sviluppato da **Obsidian Entertainment**. Ambientato circa quattro anni dopo le vicende narrate in **Fallout 3**, il videogiocatore ha modo di constatare come le diverse fazioni abbiano reagito al finale sviluppato dal precedente protagonista. La **Zona Contaminata** pullula ancora di pericoli e le fazioni piuttosto che diminuire per aiutare la ripresa economica generale aumentano. Come avete potuto capire dal nome del videogame, il fulcro del gioco è basato sulla nuova **Las Vegas** e le zone limitrofe della **Zona Contaminata** del **Mojave**. **New Vegas** si prefigge l'obiettivo di conservare e preservare i fasti della vecchia **Las Vegas**, riproponendo quasi 300 anni dopo tutte le peculiarità della città: donne, alcol, gioco d'azzardo, vizi e stravizi. A capo di **New Vegas** un misterioso uomo d'affari, **House**, talmente importante da essere temuto dalle diverse fazioni del **Mojave**. Già, le fazioni, come sempre in lotta per guadagnarsi i territori della zona facendo leva sui propri principi morali. Al centro di tutto c'è l'interesse di occupare la diga ad **Hoover Dam**: a voi decidere chi far trionfare. In **Fallout: NV** il concetto di libertà d'azione concessa al videogiocatore viene allargato oltremisura: i dialoghi presentano numerose situazioni in cui l'abilità in uno specifico attributo farà la differenza, causando rapporti più stretti o meno verso gli abitanti e sbloccando possibilità più vantaggiose. Inoltre la reputazione gioca un ruolo fondamentale fin dalle prime battute di gioco, quando dovremo decidere se stare dalla parte del bene o del male. Ad oggi, il titolo rappresenta un gioco letteralmente senza limiti, un prodotto pieno di idee sfruttate al massimo, da tenere in considerazione quando si parla di esplorazione ed avventura. Dunque, il lungo "tour" degli ultimi mesi dedicato alla recente storia **Bethesda Softworks** è terminato. Durante questo percorso videoludico l'azienda ha dimostrato di saper creare idee vincenti ed inedite che hanno portato allo sviluppo di capolavori senza tempo, in cui la straordinaria libertà d'azione e l'incredibile longevità diventano i tratti che ciascun giocatore ricorderà nel corso della propria vita videoludica...

SPECIALE In collaborazione con: GameStorm

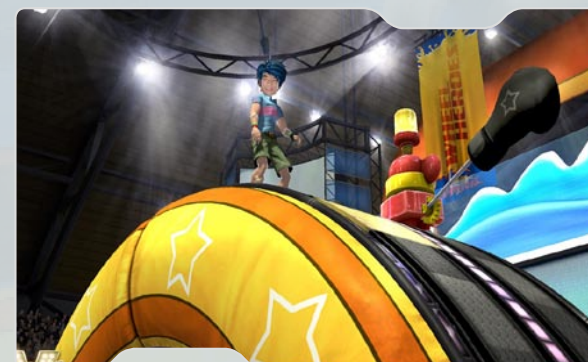
RECENSIONE UN REALITY GAME A COLPI DI MOVE!

GLOBALE 6.0

TV SUPERSTARS

TUTTO IL MEGLIO E IL PEGGIO DELLA TV AMERICANA

RECENSIONE completa A cura di: **alberto_dex**

L'arrivo di Move nel parco offerte di casa Sony ha portato con sé un'inevitabile conseguenza: la rivoluzione del genere casual nel monolite nero. Proprio a questa frangia appartiene **TV Superstars**, scanzonata **IP** targata **Cambridge Studios** che catapulta il giocatore nel bel mezzo di un **Reality Show** in perfetto stile americano: immaginate di prendere il meglio (o il peggio, a seconda dei punti di vista) della TV americana, di amalgamare il tutto e fonderlo alchemicamente in un unico, delirante programma televisivo: et voilà, ecco a voi il set di **TV Superstars**. Le sfide disponibili nel corso della trasmissione sono suddivise in quattro categorie principali: pur trattandosi di minigiochi tematici non eccessivamente complessi e dal basso spessore ludico, va comunque apprezzata la scelta dei designers di dare vita a prove d'abilità che fanno il verso a vere trasmissioni televisive. Gli amanti indefessi del quiz / party game potranno trovare nel titolo alcune sfide divertenti e quantomeno un diversivo con cui superare noiosi pomeriggi invernali: ma con un nuovo titolo del solito **Buzz** appena arrivato sugli scaffali, la battaglia del quiz da salotto rischia di essere già persa in partenza.

1989 SVILUPPO: KONAMI / PUBLISHER: KONAMI / GENERE: AZIONE / GIOCATORI: 1

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

"DON'T LET THE FOOT CLAN DESTROY THE DAM"

RECENSIONE completa — A cura di: **Marco "Marco Gioletta" Gioletta**

Quando Teenage Mutant Ninja Turtles fece capolino nei negozi di videogiochi di tutto il mondo, nel 1989, il gioco ottenne un successo strepitoso. Con ben 4 milioni di copie vendute, **TMNT** divenne il titolo per **NES** più venduto di sempre tra quelli non prodotti dalla **Nintendo** stessa. Del resto non c'è da stupirsene: nella seconda metà degli anni ottanta le **Tartarughe Ninja** rappresentavano un vero e proprio fenomeno di massa ed erano conosciute e amate in tutto il globo, in modo analogo a quanto avviene oggi con i **Pokémon**, e Konami aveva scoperto una vera e propria miniera d'oro. Inoltre, il gioco stesso non era niente male. Strutturato prevalentemente come un gioco d'azione **side scrolling**, **TMNT** permette di controllare tutte e quattro le tartarughe, passando dall'una all'altra in qualsiasi momento del gioco. Ogni tartaruga è dotata di una sua personale barra dell'energia e quando tutte vengono eliminate, la partita finisce. Il gioco non adotta una struttura lineare: ogni livello infatti si presenta inizialmente come una vasta area da esplorare con una visuale "a volo d'uccello", simile a quella vista in **Legend of Zelda**. Nel momento in cui ci addentreremo in un edificio o in una fogna il gioco passerà alla visuale laterale, con un gameplay che combinerà elementi tipici dei giochi d'azione come **Castlevania** con varie sezioni plattform. Per farci strada attraverso i livelli potremo contare sia sulle mitiche armi delle tartarughe (**katana**, **bo**, **sai** e **nunchaku**) sia su una serie di armi secondarie disseminate lungo il livello, come **Shuriken**, **boomerang**, ecc., oltre che sulle varie pizze in grado di ripristinare l'energia. Dal punto di vista grafico il gioco si presenta piuttosto bene con sprites grossi e ben definiti e sfondi vari e particolareggiati. Il gioco propone inoltre musichette gradevoli e simpatiche, che però peccano un po' in varietà, risultando piuttosto ripetitive. Infine, il design dei livelli è piuttosto vario e propone una discreta varietà di situazioni, passando da livelli subaquei a sezioni di esplorazione a bordo del mitico party van. Da questa descrizione, **TMNT** sembrerebbe un capolavoro. Purtroppo però, le cose non stanno proprio così: il gioco è gravato da numerosi difetti sia nella programmazione dei livelli che nel sistema di controllo. Prima fra tutte, l'estrema difficoltà di alcuni salti, che saremo costretti a ripetere dozzine di volte. Inoltre, i nemici del gioco hanno la fastidiosissima tendenza a "riformarsi" se solo si indietreggia di qualche passo, costringendoci a riaffrontarli più volte. Ma il difetto peggiore resta l'esagerata difficoltà degli ultimi due livelli, che risultano davvero snervanti. Nonostante tutto, il gioco resta gradevole e riesce a riproporre le atmosfere e il "feeling" tipici della serie animata legata alle mitiche tartarughe. Consiglio dunque di fare un paio di partite a questo gioco a tutti coloro che, come me, sono cresciuti a pane, pasta e... **tartarughe ninja**!